

A n t r a g

der Fraktion der AfD

Förderung von „eSport“ als gemeinnützigem Zweck anerkennen – Entwicklung aktiv begleiten und gestalten

1. Der Landtag stellt fest:

„eSport“ ist ein globales Phänomen, an dem Millionen von Menschen als Spieler und/oder Zuschauer unabhängig von Alter, Geschlecht, Herkunft und sozialem Hintergrund partizipieren können. International sehen sich laut Angaben des „eSport-Bundes Deutschland“ (ESBD) ca. 600 Millionen Menschen zumindest gelegentlich „eSport“-Ereignisse an. Auch in Deutschland nimmt die Bedeutung des eSport zu. Hier verfolgen ca. 3 Millionen Menschen mindestens einmal im Monat ein „eSport“-Match oder nehmen selbst an einem solchen Teil.

Wie bei traditionellen Sportarten findet sich auch im „eSport“ eine pyramidenartige Struktur, vergleichbar mit den Elementen des Spitzen-, Amateur- und Breitensports. So gibt es einen organisierten professionellen Bereich, in dem nur wenige Spitzenspieler sich messen und unterhalb dessen eine große Zahl von Amateurteams sowie Einzelspielern. Während der Spitzen-„eSport“ durch Verbände, professionelle Teams, Ligen und Turniere organisiert ist, ist der mit dem Amateur- und Breitensport vergleichbare Bereich weitgehend unstrukturiert und wird in der Regel ausschließlich durch die jeweiligen Entwickler, Publisher oder Betreiber von Spieleplattformen ermöglicht und organisiert. Der ESBD geht von 40 000 bis 150 000 losen Organisationen (sog. „Clans“ oder Teams) im Gaming-Bereich aus. Auch wenn nicht alle davon regelmäßig „eSport“ betreiben, sind sie doch zumindest in Teilen im „eSport“-Bereich aktiv. Eine Anerkennung der Gemeinnützigkeit könnte sich insbesondere an der Basis als positiv erweisen, da sie das Vereinsleben fördern und darüber hinaus Rechtssicherheit schaffen würde.

Aus der Vereinigungsfreiheit gemäß Artikel 9 Grundgesetz (GG) ergibt sich die Autonomie des Sports. Der organisierte Sport entscheidet eigenständig über die Aufnahme von Mitgliedsorganisationen. Allerdings ist die Aufnahme in den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) an diverse Voraussetzungen gekoppelt. So müssen potenzielle Mitgliedsorganisationen unter anderem ihre Gemeinnützigkeit wegen Förderung des Sports gemäß § 52 Abs. 2 Nr. 21 Abgabenordnung (AO) nachweisen können.

2. Der Landtag fordert die Landesregierung auf,

- sich im Bundesrat für die Anerkennung ehrenamtlicher Arbeit in Vereinen mit „eSport“-Angeboten einzusetzen. Dazu soll die Landesregierung einen Gesetzentwurf vorlegen, der die Förderung von „eSport“ als gemeinnützigem Zweck im Rahmen des § 52 Abs. 2 Nr. 21 AO schafft und diesen somit dem traditionellen Sport gleichstellt;
- den Dialog zwischen dem DOSB und ESBD zu begleiten und zu fördern und die Möglichkeiten über die Anerkennung von „eSport“ als Sport durch den DOSB zu diskutieren.

Begründung:

Bei „eSport“ handelt es sich um einen unmittelbaren Wettkampf zwischen menschlichen Spielern unter Nutzung von geeigneten Videospielen an verschiedenen Endgeräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Die Möglichkeit des Vergleichs sportlicher Leistungen ergibt sich dabei aus dem Zusammenwirken

einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den Spielablauf bei taktischer Beherrschung des Spielgeschehens. Der Spielerfolg wird dabei nicht überwiegend dem Zufall überlassen und bietet einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spielern.

Im Frühjahr 2018 debattierte man innerhalb der Großen Koalition im Bund über die vollständige Anerkennung von „eSport“ als Sport. Das Vorhaben wurde ferner im Koalitionsvertrag festgeschrieben. Ungeachtet dessen zeigt die Bundesregierung derzeit jedoch kaum Interesse, den „eSport“ zu fördern oder dessen Anerkennung voranzutreiben. Die Bundesregierung hat sich vielmehr auf die Position zurückgezogen, auf die Autonomie der Verbände bei der Anerkennung von Sportarten hinzuweisen. Mit dieser Position verpasst Deutschland eine große Innovationschance im technologischen Bereich, denn die „Gameswirtschaft“ ist nicht nur ein Standortfaktor, sondern steht auch im Zusammenhang mit dem Ausbau der digitalen Infrastruktur.

Der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) benutzt den Begriff „eSport“ nicht, sondern „eGaming“ und in Abgrenzung davon „elektronische Sportartensimulationen“ bzw. „virtuelle Sportarten“¹⁾. Bei Letzteren sieht der DOSB Chancen für die Weiterentwicklung von Vereinen und Verbänden sowie Möglichkeiten für Zusammenarbeit. Der Begriff der „elektronischen Sportartensimulationen“ wird immer dann verwendet, wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist. Alle anderen virtuellen Spiel- und Wettkampfformen werden als „eGaming“ bezeichnet. Entscheidungsgrundlage für diese Unterscheidung war laut dem DOSB unter anderem die inhaltliche Ebene der verschiedenen Spiele. Es wird argumentiert, dass Spiele, welche die Tötung des Spielgegners zum Ziel haben, nicht mit den ethischen Werten, die im Sport vertreten werden, vereinbar seien. Diese Unterscheidung bezeichnete Prof. Peter Fischer in seinem Gutachten „Rechtsfragen einer Anerkennung des eSports als gemeinnützig“ allerdings als „rechtlich nicht belastbar“²⁾. Der gesamte Bereich des „eSports“ muss daher einheitlich betrachtet werden. Eine Unterscheidung zwischen Sportsimulationen und anderen Spielen kann also in Bezug auf das Gemeinnützigkeitsrecht nicht stattfinden. Entweder erkennt man „eSport“ in seiner Gesamtheit als Sport an oder lehnt ihn in seiner Gesamtheit ab. Auch wenn sich Sportsimulationen großer Beliebtheit erfreuen, findet der Großteil der Wettkämpfe jedoch in anderen Spielen statt. Würde man lediglich das wettbewerbsmäßige Spielen von Sportsimulationen als Sport anerkennen, würde man den überwiegenden Teil der „eSportler“ ausschließen. Eine Anerkennung muss deshalb unabhängig vom Inhalt der Spiele erfolgen.

In Bezug auf die Inhalte von Spielen lässt sich sagen, dass hier bereits grundsätzlich eine Prüfung durch die Unterhaltungssoftware selbstkontrolle stattfindet, bevor diese auf dem deutschen Markt veröffentlicht werden können. Der Beirat der USK beschließt regelmäßig die Leitlinien für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele, die als Entscheidungsgrundlage dienen. Dieser umfangreiche Prüfkatalog garantiert nicht nur die kritische Überprüfung von Spieleinhalten hinsichtlich ihrer Vereinbarkeit mit dem deutschen Recht, sondern verhindert darüber hinaus, dass Spiele, welche die Verherrlichung von Gewalt, Drogenkonsum oder die explizite Darstellung von Sexualität zum Gegenstand haben, Eingang in den deutschen Markt finden. Entsprechend indizierte oder sogar beschlagnahmte Spiele können deshalb nicht im „eSport“ repräsentiert sein. Aufgrund der Erfahrung und der vorhandenen Expertise ist Vertrauen in die Arbeit der USK angebracht. Dieser Schutzmechanismus hat sich in der Vergangenheit immer wieder bewährt. In ihren Bewertungen und Einschätzungen hat sich die USK immer wieder den gesellschaftlichen Rahmenbedingungen angepasst, was insbesondere in den letzten Jahren zu einer Liberalisierung geführt hat. Dennoch erhalten die meisten Spiele, die explizite Gewaltdarstellung enthalten, keine Jugendfreigabe. Sicherzustellen, dass solche Spiele nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen geraten, ist in erster Linie Aufgabe der Erziehungsberechtigten. Diese Aufgabe könnte im organisierten „eSport“ ebenfalls durch die Vereine wahrgenommen werden.

¹⁾ <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>

²⁾ Prof. Dr. Peter Fischer: Rechtsfragen einer Anerkennung des eSports als gemeinnützig, S. 11.

Darüber hinaus ist festzuhalten, dass der Anteil an realistischen „Shootern“ mit Polizei- oder Militärszenarien im „eSport“ als Gesamtphänomen keinesfalls überrepräsentiert ist. Gemessen an den Zuschauerzahlen findet sich in den Top 5-Titeln lediglich ein solches Spiel. Mit Abstand am beliebtesten sind sogenannte MOBA-Titel (Multiplayer Online Battle Arena), die Elemente aus Strategie- und Rollenspielen vereinen und die zumeist in einer Fantasy-Welt spielen. In solchen Titeln findet sich in der Regel keine explizite Gewaltdarstellung und die gezeigte Gewalt findet in einem eindeutig nicht realistischen Kontext statt. Den „eSport“ in seiner Gesamtheit wegen der Gewaltdarstellung einiger weniger Titel zu diskreditieren und auf diese zu reduzieren, ist vorurteilsbehaftet und damit unlauter.

Wichtiger als die Frage nach den spielerischen Inhalten ist jedoch die Frage, ob „eSport“ die an den Sport gestellten rechtlichen Voraussetzungen erfüllen kann. Im deutschen Recht existiert keine einheitliche rechtsverbindliche Definition des Begriffes „Sport“. Stattdessen findet sich der Begriff „Sport“ in verschiedenen Rechtsgebieten. So gibt es im Strafrecht unter anderem den Begriff des „Sportwettenbetruges“, während im Kontext des Gemeinnützigkeitsrechts die Rechtsprechung des Bundesfinanzhofes (BFH) maßgeblich ist.

Im Rahmen des Gemeinnützigkeitsrechts musste sich der Bundesfinanzhof bereits mehrfach mit der Frage auseinandersetzen, was unter Sport im Sinne der Abgabenordnung zu verstehen sei. Dabei verwies der BFH mehrfach darauf, dass Sport durch „eine körperliche, über das ansonsten übliche Maß hinausgehende Aktivität, die durch äußerlich zu beobachtende Anstrengungen oder persönlichem Können zurechenbare Kunstbewegungen“ gekennzeichnet sei. Aus diesem Grund fallen, so die Richter, „Turnierbridge“ oder etwa „Grillsport“ nicht unter den Sportbegriff und können dementsprechend nicht als gemeinnützig anerkannt werden.

Trotz dieser Definition des BFH gilt jedoch Schach im Sinne der Abgabenordnung als Sport. Hierbei handelt es sich um eine „gesetzliche Fiktion“, die sich aus der historisch-traditionellen Sonderstellung des Schachspiels in Deutschland ergibt. Schach weise außerdem „Elemente der Bildungsförderung und Erziehung“ auf, da es zu zielgerichtetem Denken führe und Kombinations- und Konzentrationsfähigkeit trainiere sowie Entschlusskraft und kritische Selbsteinschätzung fördere.

Ähnliches lässt sich auch über den „eSport“ sagen. Auch hier geht es um Konzentration, Reaktionsfähigkeit, Taktik und Strategie. Darüber hinaus gibt es durchaus Spiele, welche Elemente der Bildungsförderung und Erziehung enthalten.

Als weiteres Argument gegen eine Anerkennung des „eSports“ wird angeführt, dass dieser nicht in Einklang mit den Katalogzwecken des § 52 Abs. 2 AO stehen würde. Insbesondere wird hier auf die bestehende Suchtgefahr und andere Aspekte der Gesundheitsgefährdung hingewiesen. Diese Argumente lassen sich allerdings entkräften, da es zahlreiche anerkannte Sportarten gibt, die ebenfalls nicht im Einklang mit allen diesen Katalogzwecken stehen. So ist zum Beispiel die Förderung des Umweltschutzes Teil des Katalogs. Dennoch stand dieser Zweck der Anerkennung des Motorsports als gemeinnützig nicht entgegen, obwohl ein offensichtlicher Konflikt vorliegt. Ähnliches gilt für den Kampf- oder Boxsport. Hier besteht ein möglicher Konflikt mit dem Aspekt der Gesundheitspflege, da die Athleten einem besonders hohen Verletzungsrisiko ausgesetzt sind.

Es muss also grundsätzlich eine Abwägung stattfinden, welcher der miteinander in Konflikt stehenden Zwecke überwiegt. Für den Bereich des „eSports“ würden eine Professionalisierung und der Aufbau von Vereinsstrukturen den Gesundheitsrisiken entgegenwirken. Wer einem Verein angehört, der spielt in einem kontrollierten Rahmen, gleichsam in sozialer Kontrolle. Dadurch könnte zum einen ein sich entwickelndes Suchtverhalten rechtzeitig erkannt werden, zum anderen könnte eventuellen Gesundheitsschädigungen durch gezielte Vorsorgemaßnahmen vorgebeugt werden. Vereine könnten mit entsprechenden Beratungsstellen kooperieren und gemeinsam mit diesen zu einem professionellen und verantwortungsvollen Umgang mit dem Medium Videospiele finden. Zugleich kann insbesondere in diesem Rahmen auch die Vermittlung des allgemeinen Wertekanons des Sports stattfinden.

„eSport“ wurde bereits in über 60 Staaten offiziell als Sportart anerkannt. In den Niederlanden, Schweden, Bulgarien und Großbritannien existieren staatlich anerkannte „eSport“-Verbände. Die niederländische Fußballliga verfügt seit dem Jahr

2017 mit der sogenannten „eDevisie“ (eine Kombination aus dem Namen der niederländischen ersten Liga, der „Eredivisie“ und „eSport“) über eine eigene Liga für die Fußballsimulation „FIFA“. Diese Liga geht auf eine Initiative von 18 Ligaclubs, dem Hersteller der „FIFA“-Spiele „EA Sports“ und der TV-Produktionsfirma Endemol zurück.

Mehrere in Rheinland-Pfalz ansässige Vereine haben bereits eigene „eSport“-Abteilungen. So zum Beispiel der Fußball-Bundeliga Mainz 05 und der Oberliga Wormatia Worms. Das zeigt deutlich, dass traditionelle Sportvereine das Thema „eSport“ für sich entdeckt haben und diesen mittlerweile auch aktiv betreiben. Für die „eSport“-Abteilungen dürfen allerdings keine gemeinnützigkeitsrechtlich gebundenen Mittel des Sportvereins eingesetzt werden. Das bedeutet, dass die Abteilungen als steuerpflichtiger wirtschaftlicher Geschäftsbetrieb geführt werden müssen. Das erschwert zum einen ein Engagement in diesem Bereich, da es mit Kosten und erheblichem Aufwand verbunden ist. Eine Förderung der Jugendarbeit durch ehrenamtliche Mitarbeiter kann hier, anders als im traditionellen Sport, nicht stattfinden. Dabei bietet gerade der „eSport“ zahlreiche Möglichkeiten, Jugendliche für das Vereinsleben zu begeistern.

Gaming, insbesondere aber das Spielen im Rahmen eines digitalen Wettbewerbs, steht nach unserer Auffassung in punkto Verbesserung der Leistungsfähigkeit und Vergrößerung des Schatzes positiver, gewinnbringender Erfahrungen realen Sportarten in nichts nach. Vielmehr wird durch die Interaktion in komplexen Spielwelten Empathie, Kommunikationsfähigkeit und das Abschätzen von mittel- und langfristigen Folgen und Reaktionen auf Handlungen des Spielers möglicherweise in noch größerem Umfang trainiert als in realen Sportarten. Die Vernetzung der Spieler auf internationalen Plattformen stärkt zudem nicht nur die Teamfähigkeit, sondern erweitert auch die Sprachkenntnisse, möglicherweise weitaus stärker als im Rahmen internationaler Sportbegegnungen.

Ein Verein, der „eSport“ anbietet, öffnet Jugendlichen, die Computerspiele spielen, die ganze Welt sozialen Erlebens traditioneller Vereine, deren Wert schon immer insbesondere in einem über die einzelnen Sportarten und Abteilungen hinaus vermittelten Gemeinschaftserlebnis und die Übernahme von Verantwortung – man denke an die Verwaltung und Instandhaltung des Vereinseigentums – bestand. Versinnbildlicht wird dieses gemeinsame soziale Erleben zum Beispiel durch das Tragen eines Vereinstrikots, das natürlich auch Vereinsmitglieder, die „eSport“ betreiben, völlig selbstverständlich tragen und damit ihrer Zugehörigkeit zum Verein Ausdruck verleihen. Nicht zuletzt ist hier der integrative Aspekt zu beachten. „eSport“ kann unabhängig von Alter, Geschlecht, Herkunft, sozialem Hintergrund und körperlicher Beeinträchtigungen gemeinsam betrieben werden. Das macht „eSport“ zu einer Aktivität, die im Gegensatz zu zahlreichen traditionellen Sportarten, die häufig nach Geschlechtern und Alter getrennte Mannschaften betreiben und die häufig Menschen mit Beeinträchtigungen kein vollwertiges Engagement ermöglichen, zu einer diskriminierungsfreien Betätigung. „eSport“ kann jeder betreiben, der in der Lage ist, einen Computer oder eine Konsole zu bedienen.

Für die Fraktion:
Dr. Jan Bollinger